



*Gundam*  
**Gのレコンギスタ**  
Reconquista in G

パーフェクトパックブック

RECONQUISTA IN G | PERFECT PACK BOOK

フツ、このパーフェクトバックフックのほう  
わたしは天才なのだよ



素敵らしい。  
さすが大統領の息子！



RECONQUISTA IN G | PERFECT PACK BOOK



## 『G-レコ』を終えて今思うこと

富野由悠季監督  
インタビュー

全26話の放送が終了した「ガンダム Gのレコンギスタ」。

富野監督12年ぶりの新作ガンダムは、「面白いけど分からなすぎる」

「いや、これこそが富野だ」「キャラとモビルスーツの創は秀逸」などなど、

絶賛から批判までさまざまな意見が飛び交った。もちろんそれらは本人の耳にも入っていた。

自身はどう受け止め、感想は思惑通りだったのか。

ガンダムワールドに新たな種をまいたこの「G-レコ」という作品。

完成した直後の富野監督を直撃したロングインタビューをここに！

**神回演出の作風は、職人の  
習慣がぶちまけられたから**

——「G-レコ」お疲れさまでした。  
監督にとっては「OCEANMAN キン  
ダグダイン」以来、12年ぶりのサレ  
ビシリーズだったわけですが、制作  
現場の変化のようなものを感じられ  
ましたか。

正統、アニメーターからスタッフの  
腕力の高きには驚きました。もちろ  
ん、デジタルになって昔と比べて全  
くなっていく部分はあるんだろけ  
ど、それをもっとして「G-レコ」  
という作品の作家性というものは、原  
案を含めて半端なものじゃなかった  
んですよ。そういう意味では、無理  
をさせて本当に申し訳なかったと謝  
るしかない。もう少し腕が少なかった  
り、主観が多ければ良かったん  
だらうけど……。半面眼を寄せたり  
眼がせたりとかね（笑）。

——特に機動シーンは素晴らしいわ  
けです。テレビシリーズの頃は後半  
になるにつれスケジュールが押し  
て大変になっていくのが常ですが、  
「G-レコ」は後になされるほど

神がかっていい白黒でした。

僕が驚かされたのもその部分なん  
です。も詰の故にくらいで、この作  
風の厳密さは尋常じゃないと気がつ  
いたんです。コンナの役所ではそこ  
まで厳格でなくて、昔のロボット  
ものの感覚で描いてたんです。で  
も上がって来る機動シーンの描写は  
僕の想像を超えていた。その結果、  
芝居が機動シーンに負けて物語が見  
えなくなってしまうんです。これ  
は大きな誤算でした。機動シーンの  
タオリタイに負けない作劇をするとい  
う前田監督が、完璧に挑み落ちてい  
ました。それが今何、一番のシヨノ  
クで、現場を離れるというのは悲し  
い、と思いました。

——そこに気づいてから、バランス  
調整などの修正はされたんですか。  
島田（健二）さんとかはス  
タジオワークには積極的に入ってます  
から、修正は効きません。それでも  
30話以降はかなり手直ししたつも  
りですけど、それなりに効果上がつる  
ものがあつた上なので、トホにコン  
トロールできたとは言えないです  
ね。

——現場スタッフの協力というの  
は、監督にとっては嬉しい要素たっ  
たんですか。

それはスタッフのスキルが上がっ  
て嬉しいというより単純な問題で  
はないんです。というより、スキル  
を持ったスタッフは昔、30年30代選  
手なんです。仰々から40年代の  
職人たちで、彼らを今後10年くらい  
ながせるにはどうするかということ  
を考えると問題です。僕は、アニ  
メ業界が彼らの力を十分に発揮させ  
られる仕事を手配せられる環境に  
あるのか、というところに思ひます。今  
のアニメのタイトルを見れば分かる  
ように、必ずしも彼らのスキルに見  
合った作品があるとは思えない。む  
しろ、その間接が今回一矢に示さ  
れたような気がするんです。こ  
こまで我慢してたのだから嬉しいま  
す。僕としては、もうちょっと手を  
抜いて描いてくれればもうがたい  
のじゃないかと、職人が手を抜け  
とは口が裂けても言えないです。自  
分だってコンナを抜けられないん  
だから、僕が一番悩んでいた宇宙艦の

## 富野由悠季

[とみの・よしゆき]

アニメーション監督、演出家、作家。  
1961年、神宮川原出版、「海賊王」  
[1972年]で監督デビュー。「機  
動戦士ガンダム」(1979年)の企画  
の功であり、以降、ガンダムシリーズ  
のほか、「伝説巨神イデオン」(1980  
年)、「機動士ガンダム」(1988年)、  
「OVERMAN キングダウナー」  
[2002年]など、数多くの作品に  
に多くの人物を登場させている。



監督も、ものすごく忙しな仕事で上り  
で上がっていました。コンチにない  
高層が入ってたりね(苦笑)。

「G・レコ」は商業の面々に細  
かい配慮が入っていますが、あんなう  
のは監督の指示ではないんですか。

違いますよ。僕はそんな要求は  
してません。これを一発性的のものに  
せず、こういう現場を常に維持し続  
けるためには、企画制作の段階から  
もっと考える必要がありますね。こ  
れは現場が気がつかない問題なん  
です。しよせん僕たちは下請けから  
という側面を強えながら、テレビア  
ニメなんてこんなもんだとやってき  
たのがこの10年で、そこに「G・レ  
コ」なんてヘンなアニメが始まって、  
こんなことまでやってもらいたいの  
かって、みんなが驚きとして現場を  
叩きつけたわけですよ。「笑」。この技  
術や能力をもっと活用して使ってあ  
げられないのか。一機制作や出資者  
にはその案を講じてはいいんです。  
元気に仕事をしてくれる僕人たちが  
まだこんなにもいるんだから、どう  
にかしてあげたいと思います。アニ  
メは若くは年少者向けだけやって  
りゃいいというものではないんです  
よ。ただ、どうすればいいんだって

言われると、うーん、と考えちゃい  
ますね。

——それに「G・レコ」的な作品  
が増えれば、彼らも変わるんじゃない  
ですか。

そう言いたいけど、言えないな  
だって「G・レコ」人気をかついた  
しよ。こういう作品がもっと見たい  
んだって思ってもらえるような作品  
を、僕は作れなかったんですよ。作  
品で分かってもらえなかったなら全  
てで、この作品には「うーん」って  
込められていて……みたいな話を  
するやり手はクズだと思ってる。僕  
はそういう話はしたくないですね。お  
前が下手だから分らないんだよ、  
面白くないんだよ、だから誰も見て  
くれないんだよ」と言われたら、こ  
めんなさいと言っしやないでしよ。  
でも「G・レコ」はたまたま  
見て分かるような作品ではないです  
よね。むしろ、分からないうちから考  
える。それが重要な作品だと僕らで  
す。

——それはどういう意図の強いんですか。

最初にお話ししたような映像の質  
量もありますが、根本は、理論的で  
作られた物語には、人って乗ってこ  
られないんですよ。理が勝っちゃう  
って、感情移入できる物語になっ  
ていない。それだけのことで。中絶  
して、まったく物語に染れないのに、  
決へ次へとは話が進んでいってしま  
うという手紙みたいな理だけまじ  
りこんで来ないからです。とそれはも  
ともな意見なんです。これだけと  
つなぐた物語に染めるのは、キ  
ャクターがブレていないから。そ  
の情の部分だけでつなぐって人だけ  
ど、劇ってそういうもんじゃあない。  
それぞれの情が組み合わさって劇に  
ならないのに、そういう感情移入を  
喚起するふくらみが欠けていない。  
そういう問題点を整理明確にしてい  
たから、物語展開は、情の部分の改  
善をしていきました。だから少しは  
見やすくなっていったんだけど、ま  
あ悪い手当てでした。あと最終に  
に関して言えば、僕がデビッド(映像  
に音声と映像、効果音を提供する作  
者)に立ち会えるようになったので、劇  
表現の豊かさができるようになって

『G・レコ』の物語演出は、  
作画スタッフの力に負けてしまった感はあるか

思わなかったはずですが、ただ物語に關しては、本当に凄まじいほどの力量をどうにかこうにか活かせた、活かせたという具合です。ですから、話は分かるけど、これで来ればは間違いないよなあ……という終わり方になってしまったので、1000点満点で150くらいしかあげられないですね。

—ですが、総得点で1000点をとれる日算があつたんですよ？

いや、そうでもなかった。もちろん評価はあつたけど、意図的にそういう作りにしたという部分もあつたんです。数年前に今回の「G・レコ」は種まきなんだという言い方をしていたように、見てる人に考えてほしいこと、そのヒントになるような要素を全部盛りこんでみました。しかも、その要素が圧倒的に多かったに拘らず、説明は一切排除したわけなんです。いろいろ説明していたらタームで終わらないし、今これを見てみる人たちが分かってもらえない。次の世代が分かってもらえないからって外しました。だから、例としてはかなり問題があるというのは分かっていただんです。ただ、ここまで凄まじいものになるとは思わなかったんですよ。やっぱりアニメってのもっと易しいものだろう。つまりだけ「元気のG・レコ」ってやってもら、これじゃあわるくないというこ

## アニメも芸能人だから、売れなければ負けと同じ。でも、種まきはできた自負はある

とですね。

—でも、商業作品に求めているだけのアドベンチャーを求めているわけではないです。

根本的にこの期の作品に対しての「ラストレイン」があつて、それを吐き出すすべたという自覚はあります。しよせん口がブツものだからで詰めればいいのに、ロボットの以上の何かを詰めようにはないというのには悪い癖です。だからサント、こんなにも見づらいアニメを作ってしまったって申し訳ないという思いはある一方、でも種はまいたぞという自負心もあります。これこそいいことはやっておかないと、アニメ全部が低められるからです。でも、50年後の人が評価してくれるかもしれないという、後世に向けている部分もあります。正直に言えば、個人的にはかなり好きな作品です。

—単純にもうG・レコあつたら15点が80点くらいにはなつたんじゃないですか。

仮定の話はできません。ただ、既述の通りで構成されるアニメという媒体は、僕は基本的にダイジェストだと思っています。ましてやロボット

ものなんだから、説明の部分を見せ

ていくのは嫌うだろう。そういう意味では後悔はしていません。劇を離れていく段階で言うと、ハリウッド製のこの手の作品、例えば「トランスフォーマー」あたりが反動教団としての影響を受けてますね。あれだけの技術がありながら、どうしてこんなに面白くない映画を作れないんだって……。「G・レコ」がそういう世間のヘカウスターであるのは事実です。「G・レコ」を見て少しは利口になれるという言い方はできると思っています。

### 分らないからこ分かる戦争のリアリティ

—今のことを始め「G・レコ」に込めた意図が画いたという意図はありますか。

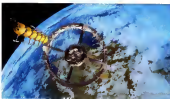
ないですね。ロボットものとして、それこそすごいと恐ろせるような戦闘シーンを作っていたかな、やけにわけて、そのフタの部分で引っこかった人は多いと思ってます。でも、本当に一番悪いのは人たらし、多分見てくれている人たらし、それは内閣の連中だった。戦争の歴史が、50代60代の今の社会の

中核を担っている人ただったんです

ただ、そういう人たらはないよね。アニメという媒体自体がそういう人たらしをターゲットにしてないんだから、僕も勘弁してません。ティーンエイジャーやローアーンが引っこかかってきて、30年後に思い出してこればいいと思っているし、そのための種まきをした意図はあるから無駄な仕事ではなかったと思っています。でもね、この作品の成率は僕が死んでから分かるかなって言えないでしょ。やっぱりアニメも芸能人だから、今1000万枚売った者が勝つて、それ以上のヤツには負けな。そういう意味では完結しているというリアクションはないわけだから、感服されるわけがないですね。

—宇宙エレベーターの開発をしてる技術者の方には悪い言い方ですがね。

そういう話は聞かないですね。実際に近いところどころいうことを考えている人たらはアニメなんか見てる暇はないですよ。本当に一生懸命、タコ部屋に入ってる人たら、ガンダムエースの対決漫画でそういう人たらの活動を描いたの





何が起きているのか分からない。  
気づいたら生き残っていた。本当の戦争ってそういうものですよ。

すという一方的な差別意識があったからというだけで、命を懸けて戦った者が其倒れぬために死なつたのは、現実には往々としてあることで、最終回は顔の中でそれを分かれよという気分がやつてます。

——先ほどネエラのウタの唄の話を  
合いが満ちたに聞てましたが  
そんな中에서도上手く聴かせたという  
キヤウはいますか。

な顔で入って懐いてくれたことにすればいい。だから、地球に降りたときのG・セルフはスワカランで、スワカラン通りに戦いが進まないという

のは、現実には往々としてある。一方で、最終回は船の中でそれを分かれよという気分で作っています。

上手には動かせなかったが  
独り立ちしたキヤラは数多く

——先ほどキアラクターの情の結み合いが凄かったと仰ってましたが、そんな中でも上手く動かせたというキアラはいますか。

うん、あえて言うなら、マニイは  
完璧に化けたキヤラですね。ラスト  
カットのルインにスーブをあげる  
シーンを見ながら、マニイはすごい  
子だなと改めて感じました。これ  
は予定していた要素とは少し違っ  
て、型定以上によつくとどまら

シタツを保護してタリムの親父を助  
しにいかせた（笑）。ミツタはかな  
り早い段階からキョウが頼り立ちし  
てくれて、自給自足のタリムをよし

よしとあやしでる匂いがうまう出てくれたと思つています。午アームベロ牛さんの子と被かつたタンきんもあ

できたという意味では、みんな今迄大戦を経験した上で次のスナノブにいきけるだろう、と思つています。これだけ多くのキヤタクターが登場さ

せたいとしては、作劇上無理やり感情  
画を強調させた人物はひとりもない  
ので、形はできたという自惚れは  
あります。もちろんそれはキヤラク  
ターデザインの間隙で、僕が感情移  
入できるキヤクがたくさんいたから  
だし、それぞれの声優さんが自分の

りやお感情移入なんてできませんよ。

それが一番の楽しみどころになりました。というのも、アイーダはブレなすぎた。明るく元気な方でも、

かつた。今はそれがちよつと悔しい。原因は僕の勝手な思い込みで、アイーダはカーセルと寝てると思ひ込んでゐたのね。」「こいつ……」

「ソウ」っていうのがあって、僕の中で続かなかった。その曲がなかったら、もうちょつと面白いアイディアになっていたと思います。

——とは言え、カーヒルとの関係は設定として必要だったんでしょね？

いや、カーヒルの顔を見たとき、

だからベリも弾まなかったんだ、  
なんでこうもベリは跳ねないんだ  
ろうとすつと落すてたんだけど、そ  
ういうことが

寝ちゃってれば座ったのかもしれ  
せん。あれだけ表づらがいいなら大  
丈夫だろうって気がしてたんだ時

キヤラを描いたけど、みんな平気です。アニメのキヤラクターづらをしてたのは、セリタスのことを考えていたかったからなんです。アニメのキヤ

まま成立させてるからなんですよ。こいつはアイダのことを引きずったままなんだよ、という匂いがある。ベリがノレドと一緒に成立つというのにはあまりにもハジビニシナすぎたのだっただけで、むしろそうとはうがよかったのかもしれないですね。

——それは結構らしくない。お約束のエンディングじゃないですか。

ディズニーアニメでも最後はお姫様と王子様がキスするでしょ。あれはセックスと結びついているんです。それを約束事で済ますことは簡単だけど、そのお約束は芸術にとつて大害なことで、そこが無視されるとやっぱり物足りないんですよ、というところが、今ようやく分かってきました。最後はノレドに羽を付けてベリのもとに飛ばさなきゃいけないかったんだよね。『ふたいたいな』までお見せしてくれる『G・レコ』という作品は、ロボソットアニメとは言え、かなり偉大な作品ですね（大笑）。

——という素晴らしい作品を作り終えた瞬間に今一番やりたいのは、「では次は？」という事なんです。

それはもちろん、今回こうしてい

ろんな事ができる『G・レコ』という世界を作らせてもらったわけだから、それをベースにもう少し個々の物語を描り下げて、分かりやすい話を作りたいという思いはあります。今お話ししたようなベリの問題を解決すべく、ノレドとの再会を描く話でもいいだろうし、そこに敵としてバラを置くとかね。別話でバラを生み出す話もするのよ。そういう思いがなきにしろあらずだったのよ。あんなシロバ・ミコシという奇妙な形の輪廻転生が登場させただけ、内情設定は一切見せていないので、それを見せるような物語を書いたら、テレビシリーズでよく分からぬといふお話をしたいと思います。まあこれは構想でもなんでもなく、お話しとして聞いてください（笑）。

でも、どうしてその話から何かが生まれることになったんですか？

——『G・レコ』の世界がまたまだ広がっていく可能性があると知って、嬉しいです。命はありがたうございました。

こうしていろんなことを聞かれて、話せる『G・レコ』はけつこういい作品なんじゃないですか（笑）



## 宇宙海賊と遭遇

## 「アイーダ、テリトリイ脱出」



●●小回り自在の機動力とキャピタル、デッドエンドの機動力、その違いはGセルフの機動力で一気に逆転することになる。



●●デッドエンドの機動力とキャピタルの機動力、その違いはGセルフの機動力で一気に逆転することになる。



●●キャピタル、デッドエンドの機動力とキャピタル、その違いはGセルフの機動力で一気に逆転することになる。



ベリゼナム

セイントラファードの生徒。ベリゼナムは、行動を共にする。Gセルフにも乗る。キャピタル・テリトリイを出てしまった。



ベリゼナム

キャピタル・ガード隊副隊長。キャピタル・ラファード長官ウィルミットの幼少時を育て、Gセルフが起動した理由をまだ知る者もいない。



ラライヤマンディ

Gセルフに乗っている少女。記憶喪失で自分のことをラライヤマンディと覚えておらず、高層に保護されたことからマンディとも呼ばれた。

- 1 「謎のモビルスーツ」  
2 「Gセルフ起動」  
3 「モンテローロの圧力」

Gセルフの飛来  
宇宙海賊と武力衝突

リザルト・モンテローロ1014年、宇宙から飛来した謎のモビルスーツを巡り、キャピタル・ガードと宇宙海賊が衝突。結果の攻撃を受けた未確認艦隊から逃げ出したパイロットはキャピタル・ガードが確保し、無人になった未確認艦は宇宙海賊が奪取した。しかし、パイロットだった少女は記憶喪失で確実な深い高層に格納されたため敵軍の手に陥り、特捜官と密偵官を起してしまっていた。一次、宇宙海賊は未確認艦（Gセルフと呼称）を奪取し、思つて取らなくキャピタル・ガードと衝突する。キャピタル・ガードで宇宙海賊の仲だったキャピタル・ガード船長のベリゼナムは作戦でモビルスーツ、レタナに乗り込み、機体を利かせてGセルフとその母艦アイーダ・スルガンの海に沈没する。

宇宙海賊の正体は  
アメリカの秘密部隊

宇宙海賊の目的はフォトン・パワテリイの供給を独占するキャピタル

## G-レコ考察

### 「アイダ・レイハント」の由来

アイーナが名乗った偽名「アイーナ・レイバントン」。アメリカのスルガ国領空の領であることを隠すためだったが、(レイバントン)はどこから出た単語なのか、ペルリとアイーナはトウザンガの専門レイバントン家の情報であるが、本人がそれを知るのは後の話。このときはG・セルフ発動の承認時にコックピットに潜れた「レイバントン・コード」から取ったのだろう。楽しくはも「レイバントン」こそが本当の母であったのが……

## お礼ができる人

宴会に先立タンパム大空に舞し、アイーダがスワップを踊るでお礼をしたとき、ベルリが「おれがでる人なんだ」と誇らしめた。これは決して高慢しているわけではなく、素直な感情の言葉だろう。社交場などでは交わる正式な「お礼」の作法も、学ばなければ身に付くものではない。それができるアイーダはしっかりした育ちの女性であることを示すシーンであり、ベルリは「学術機関とのギャップ」を感じたのかもしれない。

POINT  
G-セルフ起動の謎解き

F6型で判別することだが、Gセルプにはレイバントン素の血球に反応する生体組織抗原が密着していることがわかった。正真正白（ホワイト）と書かれたラライネというペリがGセルプを支配されてきたのはこのためだ。アイーダ（Gセルプ）を捕獲する前、ベネリは手を保護し、血を試っている（2度でその保護をウィルミットが手放すシーンのある）、その手でコックピットシステムに触れたのも、認知機能が発音、血のDNAからレイバントンの血液であることも判別（レイバントン コード）、配製に繋がったわけだ。恐らくアイーダが達した点も、汗や唾液の紅彩で判別されたはず。カールビクがクワイアでアイーダと手を握った時、アイリスタイプが2つ出たのも、ペリルの顔の紅彩（アイリス）が読まれたアイーダと検知していたために

フォトン装甲と通常シールド



セントフラワー学園



アイーダスルガン

手塚海城に参加する少女、実はアメリカ軍新聞ワシオン・ストーンの娘であり、ペルリが助けたカービルとは恋人関係にあった。

アメリカ大統領の息子、パイロットとしての側面は抜きん出ており、自らを天才と称す。好意的だが、どこか怪しむような態度の結城主。



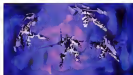
セントブラザー学園の生徒で、ルインのガールフレンド。ルインととも神が異く、同じキアリー・ディン・グレイに所属していた。

ヘルムの同級生で、  
キャピタル・ワート  
貴族学校の前主。  
この頃は奥き先輩  
として何かわヘルム  
のことを気にかけて  
いたのだが、

天才クリームによる

国家の要人であるアイダを救出するために、宇宙海賊の指揮官カーヒル大尉はダリニア隊隊でネキビタール・アリトイを襲撃するが、G・サルワを助けたベルリに倒され戦死してしまふ。

G・セルフを製造させ、タリムと合流したアイーダはそのまま新機隊の母艦であるメガファウナへと帰還。今度はベルリたちが敵艦を離れることになった。



●メガファウナとGセルフに襲い来るキャピタル・アーミー。その戦いは到底想像を超えて、Gセルフは最終に倒された。

●キャピタル・アーミーとして現れたデレンセン、機体の開発、パイロットが両方と肩代わりしていったベルリは、深い苦痛に陥る。



●シンク・ジャンクがいるアマリア正機は、その元々メガファウナに合致、軍の機体にベルリたちは乗入れ、戦いに巻き込まれていた。

●Gセルフに襲われるマスク。初期の美少女に変わって、いとも容易く倒されたが、ジャンクの死にひたすら奮闘する。



シンク・ジャンク

アマリア軍のパイロット。アーミー・ザンバヘカターを乗りこなす優秀なパイロットであり、タリムとは互いにパートナーである。

マスク

キャピタル・アーミーの大敵、タンタラであり、前線部隊と交戦に与えられて戦線に送り込まれる。美少女のふくよかな顔に、この戦いは、苦痛に満ちている。

デレンセン・サマター

キャピタル・ガード養成学校の教官。ベルリとルインの共通の師でもある。タリムを任命する。Gセルフのパイロットがベルリと戦う戦況に、

EPISODE

- 4 「カットシー乱舞」
- 5 「敵はキャピタル・アーミー」
- 6 「強敵、デレンセン」
- 7 「マスク部隊の強襲」
- 8 「父と母とマスクと」

マスクによるさらなる攻撃、そしてデレンセンの登場。タリムを救って戦線に復帰したキャピタル・アーミーは、新型モビルスーツ、エルフ・ブルックを配備。そのパイロット、マスクはデレンセンに代わりメガファウナの攻撃に向かう。一方、ベルリは侵入者である自身への執着を隠して、くれたメガファウナ・ヘルミ・想を遂げ、Gセルフで出現。アイーダの助けを借りてマスクを倒した。

「ベルリ救出」を録の真に迫るキャピタル・アーミー。ベルリもともにGセルフを奪ったキャピタル・アーミーは、ベルリ救出を目的に、メガファウナへと強襲を準備する。この任務に就いたのは、ベルリの教官、デレンセンその人であった。カットシー部隊による攻撃のなか、自身の立場を説明し、戦いを止めるべく、セルフで出撃するベルリだったが、あくまでキャピタル・アーミーの野望を断るタリムは、その場で戦いを広げ、苦戦を喫う。対決の目論見は潰れてしまった。

# キャピタル・アーミーの追撃 〜メガファウナでの旅





●軍需を準備していくキャピタル・アーミーは新型機カーシアを開発し、エカファウナを襲撃する。



◆◆手袋に割合前後、  
製法はマシナリでベル  
リに清潔するマスク、  
ついでベルリは、顔の  
周りを包み込むが、そ  
れがルーンとは異なり  
なっている。



マスタの関心、感情でもモデル・スークを操作。マスタに使う、しなやかな性格で、マスタについて語るだけでなく、彼の行動を冷静に分析し、助言する一助。

パララベオール



⇒ 戦いは地上から  
開始。アメリカ軍の  
グリムがキキピタル  
タワーを手中にせん  
と。マスコ部隊と交  
戦する。ペルリたち  
がアウア動もザンク  
ト・ボルトへの侵入を  
阻む。



ケルペス・種1

キヤピタル・カークの教官、ペリス  
とは対照しており、金を盗んでくれ  
ている。メリアアウタをキヤピタル・  
デトリイに盗み入れ、見逃し地空  
間に舞を繰る女人物である。



EPISODE-

#9 「メガファウナ南へ」  
 #10 「テリトリイ脱出」  
 #11 「突入！ 宇宙戦争」  
 #12 「キャピタル・タワー占拠」

宇宙の脅威の真相を求め  
キヤピタル・テリトリイへ

アメリカ軍のデジモン部隊は、  
キビツタル、タリウの要路に侵襲ウィ  
ルミットとト、二機の有翼人形を  
機動にも導き、メガファウナ。ここ  
でベルリは、空宙の脅威の首魁を捕  
るべく、キビツタル、ナリトリイへ  
の侵入を指示する。キビツタル、タ  
リウで慎重な作戦に導き、空宙を打  
つていくならば、目録の裏面を行  
動を熟知していると思ふべからず、  
キビツタル、ガリトと各機は、ビ  
ロバーのスコトと機動命令で決着  
から事情を聞くベルリとアイリズ  
だが、そこにシンパが現れる。  
拘束の危険にあったベルリとアイ  
リズだが、シンパの機動を察知し  
たベルスの機動も察知されること  
に陥つて、キビツタル、アイリズ  
が機動攻撃を喰ひ、両機は地上に  
ル側の勢力は増えたとはいへない  
ベルリは、自分たちで空宙の脅威  
を捕らぬため、メガファウナの  
脅威を土宙に押さえるのだった。

キヤピタル・タワーを繋い合う  
アメリカとアーミイ

キヤピタル・タワー 争奪戦

激突するアメリカ軍とキヤピタルアーミー

## G-レコ考察

氣遣う人々

9分では、メガファウナの人々がお互いに誇ったり遠慮したりと、気遣うシーンが多い。これはアメリカとキャンパル・アフリカという、文化圏上の異なる人々が同じ道に歩いているためと思われる。同時に、彼等が異なる相手を尊重し、手を取り合えるメガファウナに育った人々の気風であるとも見て取れる。この気風こそが、メガファウナが果たするべきとなる社会部類を形成できた源であろう。

### キャピタル・アーミーと キャピタル・ガードの違い

キャピタル・ガードはキャピタル・タワーの両手、楕球状の手形模様の塔である。その創設は古く、武闘派レベルが強いのはスコーピオン・タワーを保持しているためだ。一方、キャピタル・アーミーはその名の通り軍隊であり、部隊間もなにかと組織力、機動性を急速に拡大し、キャピタル・タワーの利権を独占しつつある。この強引な動きが、アメリカを始めとする各国の不安を買い、軍事行動に走らせている側面もあるようだ。



■月よけ東立湯もの、トレッサ艦隊。その砲撃は、  
 247マスに傾斜一対を有し、自在を調整した。

### POINT

ユニバーサル・スタンダード

メカニズムの統一規格。セトルスーツに限らず、さまざまな機種の多くが、国家を問わず同じ規格で作られ、簡便に操作や整備ができる。この場合のユニバーサルは宇宙世紀（ユニバーサル・センチュリー）ではなく、「普遍的女」の意。



ザンクト・ボルト



キャピタル タワーの精肉。フォトン・バッテリーをトワサンから運び込むカシーバ ミコシの寄進地であり、スコード教の聖地。フォトン バッテリー直線の基幹であるため、アメリカ軍とキャピタル アーミーがこの地を奪い合った。

アメリア



キャピタル-デリトリの北に位置する  
国。強大な軍事力を有し、キャピタル-  
デリトリによるフォトン パンテリー  
占領を快く思わず、軍事圧力をかけてい  
る。東の大国ゴンドランとは長く大陸架  
戦を繰り返している。

キャピタル・アーミの司令官。アメリカ軍に攻撃を仕掛け、悪徳を無きとせぬ政治家の人物。タブーを破り、ケル・グットと戦合する。

ディカレン・ドライヴストロム



クンパルシーダ

ホッパビズム・カードの調査部長佐。アーメイの創設に深く関わった人物。後にヘルミとアーメイを亡命させ、『ヘルミスの冒険の設計図』(未出版)にばらばらと書てあると判明する。

ルフとガビアルの戦いをきくと、おどろめたベルリだ。ふと、ガビアルが顔を赤くして、サシクツト、ホルトにはすでにガビアルが隠れてしまっている。クリムは怯懦にキヤタルと、タワウの妹を連れて来る。そこでベルリは到着した友達の話をきき、ガビアルが逃げたことを知ると、ガビアルが逃げた理由を聞かされる。同時に、ベルリはこれによって山からの軍事の脅威がなくなると信じている……。

ザンクト・ホルト近傍岡地で  
激発する宇宙戦争

サント・クリスチ・ロドリゴに軍部兵團を  
作って、他率するメグロ・ウナに、そ  
れは「タラ」だと語るペルリ。しかし  
クリムは聞き入れず、アメリカ軍の  
軍部兵團をこの島を巡視に配置し、  
サンクト・ロドリゴに駐留。内戦が起  
き、取戻す陣地を確保する。これを追  
うメグロ・ウナは、クリムたちの機材  
を力尽きたすべし、アメリカ軍のサラ  
マンドラに攻撃を仕掛けた。



●レイバントンの皇帝と皇后 結婚であったことを知る2人。その事実がアイーダにも、そしてアイーダに恋するペルリにも複雑な感情の波を誘い立てる。



●9月より発表されたレイバントンの、世界人類を支配する計画のドキュメントを公開して、自らを導いていくと主張した。



●アイーダが母と知り、母と自暴自棄となるペルリに、ドレット艦隊やマスの部隊は容赦なく襲いかかる。記憶を失ったライアや、熱い心で仲間になったジンとが母のフォローに就いた。



リン・ロンギン・シヤア・ツタ

かつてレイバントンの皇帝と争い、勝利を収めたドレット軍の戦艦主であり、その名の通り、ドレット艦隊の司令官。野心深く、無情な性格で、怪しむ者は殺すのを躊躇しない人物。

ノウトウ・ドレット



- 13「月から来た者」  
●14「宇宙、モビルスーツ戦」  
●15「飛べ! トワサンガへ」  
●16「ペルリの戦争」  
●17「アイーダの決断」  
●18「三日目に乗れ」

# 地球とトワサンガの対立

「レコンギスタを掲げるドレット艦隊の攻勢

平行線のトワサンガと地球  
アイーダは月への旗を掲げ

トワサンガで知った秘密  
ドレット艦隊へ対峙しつつ、月の



# 波乱のビーナス・グロウブ

◆ヒートス グロブの製造前にクレソセント・シッフ反応試験の検査を受けてしまう。本来は炭素とフッ素は結合するはずがない。燃焼生成物にフッ化水素が



◆キアは、セルと交戦中に、ソーデスタに火を付けてしまう。コロニーの破壊にもつながる事柄に、達意することなく、自らの命を賭して世を救う行動に出る。



◆暴走するシートを止めてくれたメガファウナ  
 秀に、ビナス・ドロップ  
 絨毯のラ・ダーは動物の  
 傷を付けてくれた。ラ  
 ダーの200歳を祝える  
 という言葉に、僕は早半  
 ばだった。



ダンス・スリーシ

シット機のパイロット。キアの死後は、彼の写真を入れたロケットを足踏機で持ち歩きはと心算していた。キアの子をその奥に隠していた。



牛乳・大豆

金髪でレコンギスタを  
倒込んでいたジット西の  
リーダー、執着な気動も  
自立つが、責任感が強い。  
その力があるが、  
ジット西のレコンギスタ  
の強い影響力があった。

EPISODE

- #19 「ピーナス・グロウプの二面性」
- #20 「フレイムのある宇宙」
- #21 「海の重さ」
- #22 「地球園再会」

ジッパの強さ

## シー・デスクでの死闘

[illegible]

「オプ・ウナ」とクレマとセント・シヴァ  
ビナス、ステクロブの戦い。ラター  
と連想をたぐりあわせるのは、この  
前作を意味するべく、ルナは「新し  
し」キアのシャイオーションを暗示す  
だがその語源で、Gセルフには無  
されたが、オナーシは「アスタク  
の歴史を公開してしまふ。海軍が事  
実面々に欺いておられ、愚民の心を  
見事に操る」。アスタク……。己のしど  
かたに世界の大きな動きを統括したキア  
は、世界を支配し、キビル・アマール、コ

## G-レコ考察

## ピアノ・カルータ事件

ピアノ・カルータ（クランの本名）が起こした事件。ムタチオンに捕縛された彼は、人間は動物性本能に服従すべきだと信じていた。それは、戦いによって人の生命力を取り戻さうということだろう。彼は彼で人類の未来を築いていたのだろうが、「地球人は絶滅してよい」と言うあたり、地球人を人間と見下していた節もある。こゝも『マガンダム』のムーンレリスが地球人を見る目に似ているところだ。

## 謎多きジット・ラボラトリ

「ヘルメスの書籍の設計図」の中の日系統を研究しているというジット・ラボラトリ。その研究を生かしたと思われるコンキェパベアスのような特殊なモビルアーマーや、リジットのような汎用モビルスーツの開発も進んでいた。公式設定ではないが、メカニカルデザイナー栗田部によると、ラボは他にも存在し、それぞれ独自の研究を行い、G-セルフのようなテスト機体がそれごとにあるらしい。

◆ピアノ・グループで手に入れたバーフェクトの力の伝播。フォントル・ピアノ、戦争の取り巻く変える能力を武器にヘルリは活動した。



◆マディーン研究所、ムタチオンした身体を保持したラ・グー、実験室で九アードが同時に自らをすべてごとく決定した。



■メカファウナを完成させたマディーン、ようやくマスクと両足を脱した。

## ムタチオンとフォトン・バッテリー供給コントロールの真意

ムタチオンは金星全域で生まれる人間に見られる変異で、ラ・グーの言葉によれば200歳を超える人もおり、総じて長寿なのだろう。しかし、惑星補強局ホアスターで支えられたその家、宇宙生活へ適応し長寿を獲得したとはいいが、生物としての活力は低下していったのかもしれない。ラ・グーの「解肉」という言葉は特に印象的だった。そんな身体を技術の発展で支えていく。それは正常なことなのか、アードの発想は、シー・ダスタを見て、宇宙に海があることの興奮を感じたペルリの胸中と同じだったのかもしれない。本質を隠せず利用だけを考える発展は悪徳にはつながらない。それがラ・グーの言う技術の悪徳で、科学技術の発展がタブーとされ、フォトン・バッテリーの供給コントロールが行われてきた理屈なのだろう。

## POINT

## ヘルメスの書籍の設計図



ヒオナス・グループより持ち込まれた、敬慕とされる宇宙変異の技術の秘録。これで作られた機体は、制作者にもその能力が分からない。ロザリオ・テンに封印された書籍のレリーフが名の由来で、ヘルメスは天文、図鑑などを司る神。

## ピアノ・グループは総格



金星全域のオーシャン・リングと呼ばれるスペースコロニー群と大型フォトン・バッテリーの集積地をまとめてこう呼ぶ。8つのシー・ダスタ（海を渡るコロニー）を擁護している。中心都市がロザリオ・テン。地球に供給するフォトン・バッテリーの生産拠点でもある。



ラ・グー

マディーン・カサレ

ピアノ・グループの総格。首領ロザリオ・テンを模倣する。どこか美観したような、穏やかで謙虚な人物。自身の身体の一部ムタチオンをアードに贈り、彼女に必要なことを教えた。

ラフィアの食肉人間である女性。その正体はジット部隊のスパイであった。キアの機密に気づき、メカファウナ奪取計画を実行した。彼女が最もムタチオンだった。

金星全域のオーシャン・リングと呼ばれるスペースコロニー群と大型フォトン・バッテリーの集積地をまとめてこう呼ぶ。8つのシー・ダスタ（海を渡るコロニー）を擁護している。中心都市がロザリオ・テン。地球に供給するフォトン・バッテリーの生産拠点でもある。

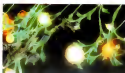
一方、キアを失ったジット部隊は、ロザリオ・テンからの協力を拒否し、フルムーン・シグナルで地球を襲い、レコンギス・サウザン・クロスと地球へと向かう。ピアノ・グループは、ロザリオ・テンとラ・グーで新たな勢力を築いたメカファウナとこれを出っぺた。

金星全域のオーシャン・リングと呼ばれるスペースコロニー群と大型フォトン・バッテリーの集積地をまとめてこう呼ぶ。8つのシー・ダスタ（海を渡るコロニー）を擁護している。中心都市がロザリオ・テン。地球に供給するフォトン・バッテリーの生産拠点でもある。

# 地球の大地へ ギアナ高地での最後の戦い



●→ 悲劇的な結末を運ぶロケットに付いたが、Gセルフとの交戦で倒れた人にも、その花を奪ったマッシュローは涙する。



●→ パラドクスを倒すセルブ・アーマー、ユグドラシルは、テラダービームで敵の艦隊を一掃で破壊された。



●→ G アルケイン フルベス、G ムンファール、そしてバーフェクト・カウを倒したGセルフの部隊。それぞれにアイズ、ノードとライオン、ハムが乗り込み最終決戦へ向かう。



●→ 地上へ降りたGセルブは、マスオのバリエーションと戦った。一撃打ちの死で相打ちとなる。これにより敵の主力がなくなりアイズが戦線制覇を宣言し、戦いに終止符が打たれた。



- EPISODE 4
- #23 「ニュータイプ」の音
  - #24 「宇宙のカレイドスコープ」
  - #25 「死線を越えて」
  - #26 「大地に立つ」

金庫からのモビルスーツが  
さらなる混乱を地球側にもたらす

ラトル・バイソンに乗り込んだバネリ  
たちは、ダシオン艦隊がアメリカ  
軍への誘惑を受け、バネリ、アイ  
ダもバネリも、すでにアメリカに  
なる自分たちの軍を見つけていた  
アイダは首で戦いのダシオンに逃  
走と別れを告げ、その場を去る。一  
方、マスオ部隊はフルムーン・シ  
ブと戦い、戦いが一晩中続いた  
間と同時進行、ラトル側から捕獲  
されたユグドラシルで出撃したパ  
ラは壊滅し、攻撃力でアメリカ艦  
隊、ドラマト艦隊を壊滅させたもの  
の、最後はGセルフによって撃ち  
抜かれ、壊滅していった。

壊滅するドラマト艦隊  
大宮副へ落ちていく各勢力

ドラマト艦隊が壊滅し、戦場に残  
るのはフルムーン・シブに合流し  
たマスオ率いるキャピタル・ア  
イとドラマト・セラフェント・シ  
ブに合流したメカゴウア、キャピ  
タル・ガード、タリム派のアメリカ  
軍。最終決戦は戦場としての地球とな  
り、徐々に地球側にも戦場となるモビル



## MECHANICS

## G系統MS MOBILE SUIT



## G-セルフ (YG-111)

原案 海星館蔵(メガファウナ社)

G系統の設計思想が最も強く反映されている機体で、「Gそのもの」という意味から、最初に企画した海星館蔵で「G-00」とも付けられて、本誌はトワサンガで発表されたYG-111という試作機、試作機にも見送られたが、試作機に転形され、ラライヤのバリエーションに準じて再設計された。機体も前作で登場していた正式登録されているラライヤと、レイバントンコートで武装されたアイータとヘルムの3人のみ、キャピタルガードが破壊した後、ヘルムの乗機機となり、最終的にはメガファウナを乗機とした。

## 7つのバックパック

G-セルフには任意に装着した用途に適用のため、バックパックの機体システムが加算されている。現在は7つのバックパックが確認されており、バックパックに応じてG-セルフ本体のフォトン装甲の色も変化する。

## スーパーフェットバック

G-セルフのトップで開発された最新鋭のバックパック。モード変換により、色の異なるバックパックの性能を発揮することになる。数回だけモード変換することによって、部分的なモード変換も可能。最も強力なスーパーレーザービーム、高熱のフォトンサーチャーなど、多彩な機能も備える。

## デフォルトバック

アメリカで開発された宇宙空間の戦いのバックパック。G-セルフ機ではなく、他の機体にも採用された機体。

## トワサンガバック

大気圏内飛行用のバックパック。ラライヤの機体下から派生されている。



## G-レコ考察

## G系統MS

G-セルフを含め、G系と呼ばれる機体は7機が確認された。恐らく、「ヘルメスの機体の設計図」の「G系統」での再構築体が「G」のコードを持ち、それ以外が「G系統」のデータを研究し、シット・ウオラトリが独自開発した機体だと推測される。どちらも封印された宇宙世紀連年の機体だが、始終して「G系統」と呼ぶのは、基本設計が「ガンダム(GUNDAM)タイプ」だからだろう。戦場で圧倒的な力を振るうG-セルフを見て、「ガンダム!」と叫ぶ者もいたことから、かつてその名の機体があったことは知られているようだ。もしかしたら異形のジロッドも、中にはガンダムタイプのコアユニットが組み込まれているのかもしれない。

## G-アルケイン

機名 海陸部隊用メガファウナ機

高出力の対艦とビーム・ライフルを装備する両性機。スコープがスラスターの後部を貫通し、高い飛行能力を有する。また、機体の中心には飛行制御への応答も可能である。アフリカ軍のメガファウナに搭載され、アイーダの愛機となった。

G-アルケイン  
フルドレス

レーザー銃を6基装備した、G-アルケインの火力増強機体。胸部には追加アンテナも。

## アムロのライオン

アムロで開発された長距離機。機体バリエーション、大型ビーム・ライフル、ミサイル弾頭などを備えている。実験せず、バリエーションのものも手持ちの試案とすることである。



## リキーンガ

アムロで開発されたGシステム。機体には、戦場で圧倒的な力を振るうために開発された。アムロの設計による。電子制御への対応が期待される。

リオン  
ガンダム

「ヘルメスの機体の設計図」に基づき、アムロの設計による。戦場で圧倒的な力を振るうために開発された。アムロの設計による。電子制御への対応が期待される。

リオン  
ガンダム

高出力の機体。アムロの設計による。戦場で圧倒的な力を振るうために開発された。アムロの設計による。電子制御への対応が期待される。



ジャイオン

**内容** ビー・ブーム・ブレイク・オブ・シネマ

高性能のフットパッドを装備した  
ジョー・ラボフトリ製の3系統の機体。  
首節の多関節バックパック「ビグアーム  
ユニット」はソード・ファンネルとして  
飛ばせ、アーム両端がダブルーム・サー  
ベルも出る可動型シールドにもなり、  
攻撃にわたって高い性能を発揮する。  
ランベットのリーダー、牛アムペンギが搭  
乗した。



## G-ルシファー

**来源** 海城制罐厂《设备工艺学资料》

ソフト・ラボラトリーで開発されたG系統の最新鋭機、3面のスコート・ファンタムは1人1チーム用としてだけでなく、機体前方に三角機のように発射することでバリアにもでき、狙った要所を高い威力で破壊する。ラファイヤ、バレットの機体となつた、コナン・ピットは遠距離で、ラファイヤの機体を操縦、バレットがスコート・ファンタムを2人1チームで操作する。



ジャスティマ

商品 ビーチス・ドロップ1セット

フォトラボラトリー製のG型蛍光灯は、高性能フォトンパナリを内蔵した高出力のビームライフル、ビームシートを装備。特にビームシートはGアルカインの対価ビームライフルを凌ぐほどのものだが、チンカリデュアルが懸念して、



ジロッド<sup>2</sup>

原稿 ビーナス・ドロップ (ジットリ)

「ソフト」ラボラトリーで開発されたのは系統のモビルスーツ。宇宙空間で自在に動く有線式アームや、パイロットによるオールレンジ攻撃を得意とする。メインセンサーにはモノアイを採用し、G系統ではあるものの、かつてのジオン系統機を凌駕させる運動能力。ゲル・ショーンが得意とし、ホ

## MOBILE SUIT

レクテン  
(教官用)

機体 キャピタル・ガード

キャピタル・ガードが使用する  
キャピタル・タワーの保守業務  
のための専用機でビルス・フ  
ームを襲撃することでも目的  
も異なるが、戦術を世界は  
認識されているが、部隊編成  
ビーム・ライフル代わりにな  
るとの裏マニュアルがあるよう  
だ。



一般用

訓練用



レックスノ

機体 キャピタル・アーミー

キャピタル・アーミーの増援のために  
レクテンを戦術的にカスタマイズした機体。  
真に近接戦闘にカスタマイズされた機体。  
真に近接戦闘にカスタマイズされた機体。  
真に近接戦闘にカスタマイズされた機体。



カットシー

機体 キャピタル・アーミー

キャピタル・アーミーの増援に  
開発された専用機でビルス・フ  
ームの襲撃を受けることで、機体  
に傷を負った状態で発見された。  
レクテンはこれでクリムのセンター  
口は重傷を負った。

## 航空支援ユニット

飛行機を飛ばないモビルスーツや兵器に  
利用されているフライングキャリア。機体  
のあるシングル・エフラグはフックに担  
ぎ上げられて飛ぶことができる。アメリカ  
のものには小型円盤形で小銃が両側機  
銃の役割になっている。



シングル・エフラグ

機体 キャピタル・アーミー



機体 アメリカ軍

フライスコープ



レイドル



## エルフ・ブル

機体 キャピタル・アーミー

エルフ・ブルの試作機としてキャピタル・アーミーで開発されたモビルスーツ。飛行形態への可変機構を持ち、ブースターを追加装備することで、高高度飛行にも対応できる。アレン・センがテストパイロットを務めた。



## エルフ・ブルック

機体 キャピタル・アーミー

エルフ・ブルのテストデータを活用して改造された量産型可変モビルスーツ。全身の装甲にビーム砲が内蔵されており、足元にはビームサーベルが仕込まれている。マスク部が特徴的だ。



## マックナイフ (マスク機)

機体 キャピタル・アーミー

宇宙戦用に開発された可変モビルスーツ。エルフ・ブルックと同じく武器は内蔵型で、高い機動性と格闘能力を持つ。足元を大活躍する燃料の供給機構を持ち、その役割で機体のように動くしながら切り込み戦術を得意とする。第1回には機体はアトロン・ホームが持ち回されている。マスク部が特徴的だ。マスク、バウラはパーソナルカラーのエース機に属した。



## ビフロン

機体 キャピタル・アーミー

トレント軍からキャピタル・アーミーのテスト部隊に引き取られた異色のモビルスーツ。4本腕で、足元の機体より見える機体は前大もであり、ブースターを収め、ロケットキックとして飛ばすこともできる。テストパイロットとしてバウラが操縦した。



## ウーシア

機体 キャピタル・アーミー

エルフ・ブルックにおいて開発された量産型モビルスーツ。メガファウナ搭載でペリカーが得意した。高トルクバックス・セルフと地上戦を繰り返したが、本方は宇宙戦の機体で、バックス・セルフの高出力で高い機動性を発揮した。

## モンテロー

機種 海軍部隊(メガファウナ製)

クリムが襲撃した海軍部隊のエース機。正武装のビーム・シャッパリンにはグリモアのサブマシンガンと両足ビームライザーが内蔵されている。また、両腕の大型センサーは固定もあり、飛行時の機動性も高い。



## グリモア

機種 海軍部隊(メガファウナ製)

アメリカ軍の砲台部隊であり、海軍部隊として行方不明のメガファウナに配備された最新型ビームスーツ。足部の構造がコングリット・プロングになっている。サブマシンガンにはビーム・ライザーが内蔵されている。



## ジャハナム

機種 アメリカ軍

アメリカ軍で初試乗されている最新型ビームスーツ。さまざまな性能に満足できるように、基本武装のほか、多様なオプション装備の搭載されている。地上用タイプと宇宙用タイプとしてはボディ、装甲の形状が異なる。



## ジャハナム(クリム機)

機種 アメリカ軍

先行した地上用のジャハナムの基礎設計を元に、宇宙用に仕様変更された機体。脚関節は関節に直接固定のブレード・アンテナが取り付けられ、クリム機はパーズナルカラーの機体にカラーリングされている。

宇宙用ジャハナム  
(一般機)

## ヘカテー

機種 アメリカ軍

メガファウナへの輸送任務中に、ショウ・シャングが乗用テストを兼ねて搭乗した。以降、ショウの愛機となった。ガリング・カンの先頭下部からはビーム光の舞のように発生し、夜光色発光プラズマ・サイズにもなる。それを機体表面はさながら和洋のようである。宇宙戦用オプション装備のブロンク・ビッド・センサー、破壊ビッドは、ビームを照射することでビーム・シールドにもなる。

## ダハック

機体 アメリア軍

フリットがフットバイトで建造された、アメリア軍に属する機体。機体はモビルスーツ、ミビルアーモア、ターマのコアユニットである。ターマは高度な機体のユニットであり、機体は内部のシステムが制御されるという設計だった。4本のサブアームでビルムサーベルを握り、そこから発射されるビームバリア、ビームエネルギーを吸収するプランターなど、高度な機能に備えられた機体となっている。タリムの機体と対峙した。



## トリニティ

機体 アメリア軍

フリットがフットバイトからアメリア軍に譲渡されたモビルスーツ。四足歩行で武装はランダムであり、機体の制動には推進機の能力が要求される。最終決戦時にエックが乗込み、戦いのために改修された。敵艦ビームで機体部分を破壊してみせた。



## モラン(ロックパイ機)

機体 トワサンガ(ドレット軍)

ドレット軍に配備されている汎用モビルスーツ。所長や部隊により武装の違いがあり、機体は機体にプレートアンテナがあり、アイセンサーは高度な光学センサー。機体は全方位サーチセンサーという広範囲の検知能力、ロックパイ機は自衛のためのリングが装備され、メガアームに搭載されたリングは敵機を破壊するために多く用いられる。

## ネオドゥ

機体 トワサンガ

トワサンガの作戦用モビルスーツ。高度な機体の機体。元々はスペースコロニーに搭載された大規模の兵器で、機体は機体と機体、有機体機体は機体として運用される。



## エルモラン

機体 トワサンガ(ドレット軍)

ドレット軍の汎用モビルスーツ。高度な機体の機体。元々はスペースコロニーに搭載された大規模の兵器で、機体は機体と機体、有機体機体は機体として運用される。



## ザックス

機体 トワサンガ

トワサンガ軍の汎用モビルスーツ。高度な機体の機体。元々はスペースコロニーに搭載された大規模の兵器で、機体は機体と機体、有機体機体は機体として運用される。

## ガイトラッシュ

旧機 トワサンガ(リネット軍)

リネット軍の開発した新兵器。目上にあるリング状のビーム発生部から密着のように出るビーム。マントは遮断一体の弾力金糸網。シールドとしてほろもろなり、密着のように広がって敵を捕えたり、ビーム弾に対して弾断するのと、比力と弾力の発生によってある広範囲がでる。コックパイが簡単した。

## マズラスター

旧機 ビーナス・グロップ(リネット軍)

フロント・フクロフタリで開発された機体で、リネットを失ったグレン・スーレンは、このマズラスターに乗り換え、仲間自衛のビーーム・ワイプは、モンター・ロッドのビーーム・ジャベリンを道かに強く攻撃力を持つ。



## ザンスガット

旧機 ビーナス・グロップ

ビーナス・グロップの改良型で、ビーム・スーレン・マズラスターにも乗り換え、赤いカラーリングをした機体にビームが簡単した。



## リジット

旧機 ビーナス・グロップ(リネット軍)

フロント・フクロフタリで開発された、入浴してビーム・スーレン、リネットで多量使用されている。



## ズゴッキー

旧機 ビーナス・グロップ(リネット軍)

オーシャン・リングの水中作業用で、ムーブ、陸上や宇宙でも使用可能。機体は、機体と両腕を連れたシールドは、宇宙世紀時代にリネット軍が改良した水陸両用機の名機ズゴッキーを改良した。ローセンサーが簡単した。



## ポリジット

旧機 ビーナス・グロップ

オーシャン・リングの水中作業用で、リネットの改良型で、リネットで使用されている機体もビーム・スーレン。

## MOBILE ARMOR



## コンキョデペスス

機名 ビーナス・グロップ(ダット画)

シット・ラザドリにて開発された大型モバイルアーマー。中心部がのコンキョデペススにもビームスーフが設置して、機体を防御する。全身に各種大型ビーム兵器やリフレクター、特殊電磁波兵器を装備している。



## アーマーザガン

機名 アメリカ軍

アメリカで建造されたテスト用の試作モバイルアーマー。ヘリコプターと共にメガファウナに補充機として搬送され、実験部隊を兼ねて戦場に投入された。可変機構を有し、飛行形態への変形が可能。テストパイロットとしてミックが乗乗した。



## ユグドラシル

機名 キュピタル・アーマー

ビラシットの研究をした巨大セビルアーマー。シット国と協力体制を取ったマスカット国に提供され、パララが2人の副将補佐と共に参戦した。機のような形状から放たれるビームが「テンダービーム」は高威力射撃だけでなく、フリーにビームの軌を制御して攻撃する強力な遠域兵器でもある。



## ジーラッハ

機名 キュピタル・アーマー

シット・ラザドリにて開発されたモバイルアーマー。メガファウナ特が入手後、オニがスペース・ガランデンのマスから下へと持ち帰り、パイロットとなる。金巻はビーム型機。1フィート、多門能のビームレベーター、特殊アームから放たれるビーム刃を生み出せるセンザビードなど、火力の強さを見せる機体。



## ダーマ

機名 アメリカ軍

シット・ラザドリにて開発されたモバイルアーマー。アメリカ軍に提供され、真流軍参戦直前に投入されており、機体にもビームスーフ、タングの特殊装甲を装着している。

## SPACE SHIP/FLIGHT SHIP



## メガファウナ

所属 海軍艦隊(メガファウナ特)

アメリカ軍が宇宙戦のため、北米に建造した航空艦。所蔵を偽装し、実験目的の母艦として運用された。艦長はデニールトス。

## ラルトパイソン

所属 アメリカ軍

アメリカ軍宇宙戦用の実験。司令官としてタンク・イン・スルダンが乗り込んだ。これは、アメリカ軍の航空艦には、サラマンダラ、バイパー・バイパー、クロコダイルなどの機種が存在する。



## サラマンダラ

所属 アメリカ軍

アメリカ軍の宇宙戦用であり、サラマンダラ、バイパー・バイパー、クロコダイルなどとして運用し、てびるスーパースターの開発を始めた。

## ガビアル

所属 アメリカ軍

アメリカ軍のガビアル、実験艦。



## クロコダイル

所属 アメリカ軍

アメリカ軍のクロコダイル、実験艦。



## バイパー・バイパー

所属 アメリカ軍

アメリカ軍のバイパー・バイパー、実験艦。



## ガラデン

所属 キャピタル・アーミー

調査部のタンバ大佐がコンバウンより誘拐した初代機。キャピタル・アーミーのマスク部隊の機體となった。甲冑では大蛇面持のブースターを切り離し、スベース ガラデンとして運用された。



## ブルジン

所属 キャピタル・アーミー

キャピタル・アーミーの最新試作機。



## クノッソス

所属 トワサンガ (ドレット軍)

ドレット艦隊の初代機。リギル・ヤンデューリーで試作に成功し運用されてきた機體である。その試作機は非常に速い。トワサンガでもっとも速い機體である。



## ギニアビザウ

所属 トワサンガ (ドレット軍)

ドレット艦隊の試作。重機動で、アウトポスト・ドレットが形勢。重機動で、同型機は存在しない。トワサンガの工場の機體を対大蛇面機である。



## 支援ユニット

宇宙空間におけるモビルスーツの作戦行動をサポートする支援ユニット。モビルスーツが活動して運用する。

### ランゲバイン

所属 キャピタル・アーミー

パイオニアの支援機。ユニット。先駆者からランゲバインを創設する。



### ゴリカト

所属 トワサンガ (ドレット軍)

両方方向にチーム攻撃のゴリカトを創設するモビルスーツ支援機。

## カシーパ・ミコシ

出典 ビーナス・グループ

フォトン・バツァーリー・モトワサンからゼン・クトーバルに運搬するための豪華絢爛な大型輸送艇。スコード教の女神のひとつでもある。



## クレツセント・シップ

出典 ビーナス・グループ

金星のビーナス・グループからトワサン会派でフォトン・バツァリーを運搬する巨大な長距離航行輸送艇。ヘルメス星団の運用する。



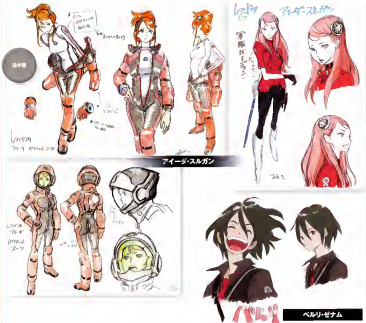
## フルムーン・シップ

出典 ビーナス・グループ

シット団がレコンギスタのために用意した輸送艇。クレツセント・シップの運用施設。







アイダー・スルガン

ベルリ・ゼナム

であればこれでOKも、と思っていたら、けっこうあっさりOKをもらえました。

「たくさん描くというより、ここ」に至るまでの道のりの作業が大変だったという。

そうですね。ひとつのオーダーに対してたくさんデザインを思いつくというよりも、オーダーが来るといった感じです。それに付いてはリアルタイムでもどんどん変わっていくので、そのたびに新しいデザインで修正しないといけない。それでもまたと詰まりになってしまったところがあります。さっき新しいアイデアを出したかったんですけど、だんだん何が新しいのかすら分からなくなってくるのでした。世の中では作品はできるといいますが、デザインを出した自分です。

「オーダーが変わったというのは、キャラクターが変わっていったということですか。」

作品の設定自体が、ですね。それこそディレクターがない状態もあったし、学園もなかったりもあって、もう、図の中が太極図です。ルインとベルリの学校の制約がなかったら、その後にあったセントフラワース学園を舞台にした学園もの時代の設定ができていたかなんて。想像できるうちに、ルインの制服がベイズター・ガード養成学校のものになっていて、ベルリだけセントフラワース学園のものに。

だから違うんですね。ベルリは髪が緑だからだと思っていました。そういうことにしておきたい。あと、中等部までは同じ制服なんです。

ベルリの途中までは、突然に髪色で動いてベルリよりも中性気な

雰囲気を感じます。

初期のベルリもそうなんです。こういう大抵の女性キャラクターは少なだと思ってたんですよ。それが監督のコンテを見てきたら、自分がイメージしていた長髪とまったく違うじゃないですか。髪短くしてを出した、えへって驚いたり。そんなベルリとは思わなかったの。これは監督が外れたと思いましたが、でもその時点で監督は髪は短くして、スタッフにはこの途中髪を短くしてください。それで監督がコンテに表現を監督の絵コンテに合わせる形で対応してもらったんです。

「エピソードが濃く」とにキャラクターが完成していったという感じですか。

そうですね。後のデザインはたまかな感じという感じで、ベルリというキャラを完成させたのは作画チームのみんなだと思います。

「一方のアイダーは、他の女性キャラに比べて個性が強いという点で、個性ではないという印象を覚えています。アイダーはベルリの憧れのお姉さんである必要があったので、あまり軍事に関してはダメだろうと思ってました。」

パイロットスーツも、ものすごくしつかりしイメージがありましたね。

最初はそのイメージがありました。だったんですけど、本番はインナーパイロットスーツで、これだけで宇宙服として成立する仕様になっていたんです。ヘルメットにもひびきがかく、全体的にそこがアイダーが機動したイメージで、それでパイロットは出ていたのに、設定内を画いたら監督にダメ出しをされたんです。「一回くんに聞かれた」。



クンパルシーダ



●クンパはマスクの仲間。衣装、容  
貌など非常にリアルなイメージが湧いた。  
最終的に顔の人物に近かった。後  
者（ヤウ）はルンペンに準拠し、マスクは  
アイ・フレッドタイプに近かった。

マスク



の金だとして、じゃあ、ノレドの  
服を着る必要はなくて、別のアタセサ  
リも取りましかと聞いた。これ  
はデザイン的にいいから選んで、こ  
れでも、他のキヤラには付けないとい  
わねえ。まあ、それもアタセサ  
サリはタンタラ固有と考えていた  
ものでありませんが、そういうう  
けで、ノレドの今のキヤラ設定には  
タンタラを見かける記号のようなもの  
はひとつも入っていません。タンタ  
ラのそういうのも、かつてのこと  
いう設定になってますね。

と聞いたら、どうも持ってきて、見たら  
ペルロも後ろ側に付いてる。服  
着は、同じままだというのが嫌いな  
んです。何かを隠してはいたと考  
える人なんです。その気持ちはよく  
分かってるんですが、どう結構という  
デザインの間隔もあって、けっこう  
悩みました。下のウエーブを残して  
括弧というのがある。くハマッて可愛  
くなりなさい、それも結構とわか  
れないうちとあんなに可愛らしい  
ノレドはもともとと聞いてお話を  
してましたね。

この型がどうなっているのか、  
よく聞かれました。後ろにゆる  
ウエーブをかけているだけなので、  
実際にはかなり短いです。でも、  
イメージは上掲の「フレア」で、  
短かした元気な印象を表現した  
かったんです。ただ、デザインは  
OKでも、アニメーション的には短  
い髪になってしまいましたね。も  
ともと飾る必要はないので、なびき  
そでが非常に面白いんです。動  
きをつけても短かたあまり変わら  
ないから、アニメーションでは短  
はよくの短く、記憶に残された世界

と聞いたら、どうも持ってきて、見たら  
ペルロも後ろ側に付いてる。服  
着は、同じままだというのが嫌いな  
んです。何かを隠してはいたと考  
える人なんです。その気持ちはよく  
分かってるんですが、どう結構という  
デザインの間隔もあって、けっこう  
悩みました。下のウエーブを残して  
括弧というのがある。くハマッて可愛  
くなりなさい、それも結構とわか  
れないうちとあんなに可愛らしい  
ノレドはもともとと聞いてお話を  
してましたね。

この型がどうなっているのか、  
よく聞かれました。後ろにゆる  
ウエーブをかけているだけなので、  
実際にはかなり短いです。でも、  
イメージは上掲の「フレア」で、  
短かした元気な印象を表現した  
かったんです。ただ、デザインは  
OKでも、アニメーション的には短  
い髪になってしまいましたね。も  
ともと飾る必要はないので、なびき  
そでが非常に面白いんです。動  
きをつけても短かたあまり変わら  
ないから、アニメーションでは短  
はよくの短く、記憶に残された世界

と聞いたら、どうも持ってきて、見たら  
ペルロも後ろ側に付いてる。服  
着は、同じままだというのが嫌いな  
んです。何かを隠してはいたと考  
える人なんです。その気持ちはよく  
分かってるんですが、どう結構という  
デザインの間隔もあって、けっこう  
悩みました。下のウエーブを残して  
括弧というのがある。くハマッて可愛  
くなりなさい、それも結構とわか  
れないうちとあんなに可愛らしい  
ノレドはもともとと聞いてお話を  
してましたね。



●マスクは設定では、かなり短いがモノアイの  
ように髪は長い。最終的に短かたよりする  
事だった。

なんです。ひとつ決める。その  
一方で成り立たなくなるものも生  
まれます。デザインも非常に思  
っているけど、自分ではなく、新  
イラスレーターさんには保守的  
と言われることもあるんですが、そ  
うするのには理由もあるんです。  
それはアニメの環境に慣れな  
い自分もいるんです。パチ  
ンコは実社会からあります。  
監督の設定では短かたもありま  
した。いつでもでもパーンッ  
てトカゲを捕まえるようにして  
おいて、池で泳いでいるような  
魅力をやつと持たせていたん  
です。あとで少し短かたのシン  
が、あとで少し短かたのシン  
が、あとで少し短かたのシン  
が、あとで少し短かたのシン

## デレンセン・サマラー



デレンセン・サマラーは、デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

## ルイン・リー

ルイン・リーは、デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。



## ケルペス・ヨー



ルイン・リーのデザイン。ルイン・リーのデザイン。ルイン・リーのデザイン。ルイン・リーのデザイン。ルイン・リーのデザイン。

デザインが固まっていた  
ルイン・クンパ・デレンセン

クンパの初期案には、現在のマスクを想像できなかった。トワサンガからのテクノロジを地球に

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。デレンセン・サマラーのデザイン。

## 天才クリム・ニッケ

◆「現在のセリフ書としても、声にはあやか」というメモがある。は、統、キャラクター性、声の手、うつくハマユル柳瀬と、



ミツタ・ジャック

↑→ミッドは最初は何人ものおっちゃん的な男の劇でアレンヤン時代のムーンの手を離れていて、設定上「おっちゃん」といって、そのために初期編では距離感で描かれている。ただし、クリムはリボが早く、経験者でもスリムだった女優として描かれていた。



## 力一七五

◆ 早々に退場してしまっただけだが、アイターの意人ということで、キャラデザインはしっかりしたという、いい面だが、簡単に立つ人物なので、いさめる様に描いたようなデザインではないかもしれないというイメージがあったという。少し細の太い字で、鼻筋が太く、平たいのがポイントになっている。

——本館の見方は、マスキのほうであるマ

僕はそう思っています。僕はタラのことが好きでいるんだ」といふのは、彼等生口では聞き取れない。メスという言葉を聞いて初めて言えたと言ふと思ふ。いや、それは、タンバのよに彼のコンパ・レマスを認識して、それを利用しようとする人間がいる下です。や、キリンは人件化されていふといふのが分かっていて、タンバに使用されてやっていると知っているように思ふ。

マックスのルビンは愛利がはいるだけに、おそろしくてもあきらまね。そんなルビンの初期衝動が、今のアレシヤさんへの好意を促す。道中でルビンは二人を力強い顔で案内し、見送る。アレシヤさん、代わりにアレシヤさんをデザインするときに、教習員と自己満足からルビンの視察に導かれ、少し休むのをよくして生かされたという感想です。アレシヤさんの部下だったクルス又は人間臭と形容するが、道中機はけつこう感そのものを減らしてました。

やっぱさう思うんです。歌に  
に見えたときも、もしもいっ  
つと聞かれたんですよ。何となく  
何となくこの人はいやうな人  
ですよ。それで三日目の部分で  
うつつ、朝までさうく睡んで  
「おねえさん」とかきかえさ  
うのか。たぶん人気があつた  
うので、松竹に感謝ですね。

「クリムは強豪とはまたな  
デザイン。いかに音楽人とい  
います。」

私は僕しいところがある。それは、

監督にも、小糸（清弘）プロデュースにも譲ろうとしたけれど、じゃあ、どんなすっぴんのと撮いたら、監督がきつとり口をついたんだですよ。中村さうらプロデュアであつたらしいんよ、でもみあげを三つ編みにした不思議な髪型は、はあーって思ってたんですよ。安田くんがこんなのいいんじゃないんですかと、おかつぱを描いてくれたんですけど、それはないって三つ編みもおかつぱも一緒にしてさもうと生れたのが現在の髪型です。そこから髪型もおかつぱが合うものを作りました。

→ 横顔の感じが気に入ってますね。

「昔ながらのようを思ふ必要や無いぞ。江戸の町歩きをしようと思ふやうな事だ。」  
 あとは、年のわりには若い顔立ちで、まともな男と云ふところですね。年輪の公表はしてませんが、僕の感覚は30歳くらい若い青年だと感じてます。外観はミツタの身長をもっと高くして、胸コビにすする予備だったんですが、胸コビの封鎖が解くと、あまり身長が思へなかつたのがショック。僕は補助物質を服するだけのチロイ物だと思つてました。

組や現場はほうどうでも、でも、  
からかると、見ていたキヤウで、タリム  
を語る大団家人物になって、  
「……タリムは見ていて、新しいキヤウ  
ワタってですね。  
デザインとキヤウカタター性かハマ  
ったいい例ですね。機織機だと今の  
ようなキヤウキヤしたキヤウにはなら  
ないからと、新しいですね。タマ出しに  
なれたら、はじんと来ませんで、下で、  
それです、新しいデザインと、面白  
いものをやるのにはやっぱり人の  
個性が大切だ」ということですね。





## 産業として発展する デジタルムービーの時代

——最近で「キョウキム」のよう  
な、昭和テイストを感じさせる作品  
もありましたが、どうお考えですか。  
若い人にとっては新鮮に思えて、  
面白い作品なんだと思います。今  
看さん（今川洋之監督）が、それ  
を「キョウキム」でデザイン・制作  
監督は僕より少し下ですが、正  
しい部分があると感心します。そう言え  
ば「キョウキム」にもロケやスタッフが  
アットホームな感じで頑張った  
と思います。昔の技術は分りやすく機  
材も持て、今の時代にあつた見せ方  
で表現するといふやり方はアリだ  
と思います。時代に合う技があるの  
は当然なので、絵師の美少女風の  
の顔とかを忠実に再現するのは、もっ  
と絵の界隈のことを知って、いいい  
ろんなことを試してみようじゃない  
かという話です。そういう気持ち  
がないと、手振りのデザインや絵は  
変換していくと思えます。

——デジタル技術に取って代わられ  
るとお考えですか。  
キャラクターデザインはまた別な  
職の仕事をのぞいてみませんか、ア  
ニメ制作は衰退して、違う業務に移  
行する可能性がありますね。それを  
がらでC/Cのあたりですね。技術  
として、3Dはのびのびしています。  
「デジタルアート・パーク」（1993年）  
を見たとき、これはいすれ来る  
だろうという予感がありました。た  
だ、実業的な発展の引き金にしている  
うちは多くないと思つてたんです  
よ。近年は3Dで2D寄りな——2  
Dという表現をするのは減ったし  
んですが、つまり手振るようなや

るムフツの両面作りをしているもの  
も多いですが、手振りに振舞うよう  
というやり方にも情熱を注ぎます  
だけ、この産業に振舞うてきた  
たことは奇蹟を聞かれました。2D  
に留まっていたデジタルムービーも、  
僕にはアニメーション産業化の道  
に昇格して、産業に必要なのは効  
率と品質、デジタルムービーはそ  
れをタオリタイコンとロールした上  
で、取りよりもしつかりした先の見  
通せるスケジュールで制作を遂行し  
てくる。もちろんそれを行なうのが  
にスタアの職人とも情しき労力が  
陰にはあるとは思いますが、3Dの  
の方々が自分たちが新しいアニメを  
作っているという感覚を持つてい  
ると思います。

——量産化したら、今のアニメは3  
Dの影は薄くならないか。  
勝てないですよ。アニメ制作の現  
局は量産化されたものをしているだ  
けで、本数は何万八千です。量産を  
もててみるなら、それを例とす  
るために、先ほどの絵を描くことと  
も、違う世界に絵を描くこととい  
うのは、何となく似てはいるんです  
と僕は思っています。でも、それ  
からいって、デジタルムービーがこ  
れらに迫つてくる現状には驚きの  
ものがあります。シブリの「かぐや姫  
の物語」は素晴らしいですが、あれ  
を量産にはできませんよね。

——僕も手振りで作るワンオフの作  
品です。

——そういう一品物だからという美  
方は通つてますね。「かぐや姫の物  
語」は、一品物だから素晴らしいわ  
けでなく、絵の作りが素晴らしいん  
です。手振りのよさとか言われてし  
たが、僕がだつて手振りでやってま  
すよ。違うのはあそこまで手振りを

変え、別の、両側の魅力と物語とフイ  
ルに定着させた面白さなんです  
。評価の仕方が何か違つていて、  
まるでわざとスリッドされている  
ような感覚です。そういうものの  
、今後は無くなるんです。最近知りた  
くなるのが手振りで、何に対して  
起つてくるのか分らないくらいに  
思つてるんです。「ワレモノ」のデ  
ザイン、作風には僕がそういうやり  
と違いますが多分この両面にも出ている

——結の世界に興味を持て！  
考えて描け！！

——今回のキャラクターデザインで、  
監督監督の意図は何かありましたか。  
監督に求められたのは、2回特  
別です。トワカンガのマツシネ  
ーに色を付けて見せたときは、これ  
は面白いねと言われました。この人  
だつたら一夜を共にしたい、つて  
(2)。そこに至るまで物語と大義な  
意を注いだんです。その分最高  
の賞を頂けたと思います。

——具体監督はデザインを要請する  
ましたが、どのレベルの材料を渡さ  
れましたか。  
「ワレモノ」に関しては、髪  
の色、肌の色の指定とか、そういう  
手帳的な覚書はありましたでした  
ね。

——イメージもよく。  
キャラによつて、例えば、イメージ  
は出されてきました。何から何まで  
指定があるわけではないですが、ど  
ういうキャラにしたいのか、そこは  
監督の中にちゃんと見えていますか  
。ただ、絵によつてキャラへの心  
象はけっこう通つてくるんじゃないで  
すか。それを図るために、キャラ

の素顔を先に作れと言われたんだと  
思います。

——「ガンダム」というところへの関  
りはどうなりましたか。  
いや、そこは別にありませんでし  
た。絵とかいうか、自分が意識した  
ただけというか、自分だけ知ること  
もセシル・スティーブのことだけ知  
りまして、どういうデザインで、ど  
んなテクニクを施したか、それを  
イメージしたのが、それによってイ  
ラストスティーブのデザインも変わ  
るんじゃないですか。それで制作に  
主人公とあの絵が決まるといふ話に  
しました。

——それが監督の「セシル」ですか。  
そうです。少しでも材料があった  
ほうがアイデアは出しやすいし、ひ  
とつてアイデアが出されるにつれて

デザインが広がっていくんですよ。  
——セシルはその後、安田朗とそ  
んのデザインに決まりましたが、そ  
のまた吉田と安田のデザインを愛  
せることはなかったんですか。  
ないという。一「キングゲイナー」  
で二「新機軸」で三「ガンダム」もあ  
り、僕のデザインがどこか安田さん  
のデザインと重なって、影響あった  
と思います。安田さん、安田さんだ  
らうと本音を言っていたら、自分  
満ちてデザインしている部分があ  
ったんです。僕が本音を言ったら  
満ちてデザインしている部分があ  
ったんです。僕が本音を言ったら  
満ちてデザインしている部分があ  
ったんです。僕が本音を言ったら



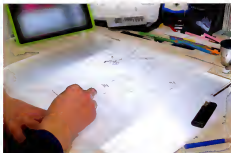
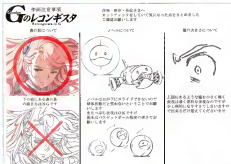
トワカンガ、1000名超の自衛隊の女  
性マッシュルーム・ヒューム。この顔はア  
ニメ界隈でも、アニメ界隈として  
高く評価された。



新機軸はセシル。詳細は13月号でイン  
タビューしているが、メガデザインと清  
野の顔がどんなものを作るのか、はし  
に描いてもらった顔もあるという。



● 作画のルールに示された禁止NG一例



はがいくつを書かれてはいますが、どういふ意図からNGとされたのでしょうか。

書いてみれば分かります。例をハの字に描くとか典型的な例になるんですが、監督はこの制が太極拳に似てます。周りを描くテンパのように使われてますが、周りを描くようにいふあるじゃないですか。オロオロしているのと戸惑っているのは違いますが、同じく戸惑っているってある。ここの期のNGも同じなんです。要は絵画における表現の面で、これだけがNGというところ

ではなく、感情の表現を減らした結果で、描いてもらうためのNG例です。

→ ナンプレNGという発音も聞いたこと、

絵は正解の場でもあるので、適切な表現として、理解して使うのがいいんです。分かりやすくって観客だからという理由で、考えなしに使うなということです。ハの字も顔の色付けも、先人たちが自分の表現として残した手紙であって、同じナンプレして描かれたわけでは無い。また観客はくたないで、いつ

誰が使い出して、どうしてそういう表現に至ったのか。すべて仕事の技術につながるんです。これからの若いスタッフには、そういうことを意識しながら仕事をしてほしいです。僕も昔は知らないように描いてました。→ ナンプレした一回レコも監督が怒りました。最後に参加されたの、監督が怒りました。

まだ終わっていないので絵柄はできませんが、「監督のぶつちやん」として、自身は別荘にいられているが、今は監督が「目標」という気分です。(笑)



## メカニカルデザイナー

## G-RECO

### CREATOR'S INTERVIEW

# 安田朗

## Analysis "G-Self"

ガンダムエース2015年1月号より



箱の外側に付いている円形のマーク、スラスターだが、アイデア段階では羽が出る仕様になっていたという。「スライカシンドラムも結構なメカ的な部分を生かして、光の羽輪になれば結構いけるんじゃないんですが、監督に半断言でした。でも、ないほうがいいだろうというので、やめたんですけどね」。

【準備品】発ガンゼム

●もつと最新の情報がれた森 セル  
フの武装デザイン、顔の角や全体的なシルエット、表情はこの七巻から大きく変わってはいないのが分  
かる。



すべてが新しくなくてもいい  
G-セルフのデザイン論

「この本は、どうも、おもしろい。読者の心を、  
たぐりよめるのですか。」

[illegible]

——富野（由悠季）監督の度は、人を感じてしまったか。

**G**のレコンギスタ  
Reconquista in G

アメリカの海軍部とキャピタル・アーミーは本格的な戦争状態に突入した。G-セルは獅子奮迅の活躍を見せるが、同時にまだまだ未知の力を秘めていることも伝わってきた。フロン・バッテリーやフロン・キャノンなどいろいろなものがある。また、機体カラーまで変化する独特のパックパックも気になるどころだ。この辺りはどのように設計され、根拠にどんな設定があるのか。メカニカルデザインを担当した安部朗にそのあたりを聞いた。

——角は光ガンダムとの音から愛を  
らすあったんですね。

向を前に揺るといふのは絶対に守ったかったんです。あとは義理の守らなくてはならぬもの、自分の誇りが基本なんです。ガザの胸は大開するほどに、ガザの誇りは大開するほどに広がりました。もう一歩、先、ガザの心の中はもうラスター型のものがありますが、今、同じくラスターの未来、ガザの未来、同じで、今度は未来を強調して、デザインした。それと、目で、小説の暗転の中、暗転で覆かれたガザの小説は、目ですごく大きいんです。あれはメロをキャラクターとして捉えているから、そのデザインが、ガザ、ガザの目ばじらんと



▼下からの部分、RX-78-2のようにふくらみが表現されたデザインになっている。造形面のある角部は機体のフットレールを表現したもの。また、足先の裏には足裏が描かれている。「この足は関節がGセルでできているので、この足がないと歩けやしないって、（造形のシャッ）でもそういう演出が欲しい」

◆ガンダムルンフアーには、「豪華なインセツパル、表面にある流線的なものの彫刻により光を反射する。それは透明」とも、この時点ですでにかなり細かい設定の作り込みがなされている。スカイガンダムも、大気圏での行動を考慮するものというGセルという設定。その通り人間でも宇宙空間での行動が可能で、高度な飛行形態への変形も検討されていた。



【初期版】スカイガンダム



【初期版】ガンダムルンフアー

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

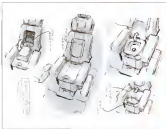
「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

「この機体は、Gセルの元には、その方が描いたガンダムがいくつかあったんですが、それが今までのガンダムから脱却した新しいデザインばかりだったんです。感覚的には、これっていいんだけど、彼が（Gセル）を出していいかって、なぜなのか。機体としては普通のガンダムでいいの、という気持ちがあった。『Gセル』のあたりでもあった。彼

## トレ

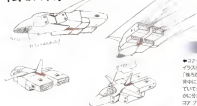
◆発売直前のトレは実際のコンクビット、これも高野監督からの要望である。  
「絶対に入れろということでした。先ず、人形が何処かを入れたかつ人だとうと。そういう意味で実現出来たと思うのは非常に機嫌が良いです。僕は子供のとき機械に囲まれているのが夢だったので、実際にそういう環境に囲まれたらいいな、コンクビットの半分の高野監督のイメージ、そういうことに対する監督の考えと僕は合っています」



## ビーム・サーベルのラック

◆セルフのビーム・サーベルはラックに収納されている。「ラックにはリブ・ラックが付いていて、そこにラックがあるのは現実的ではないと思ったんです。もともとラックは付いてたので、そこをラックにする事で結構な重さを減らせた。いろいろの面も解決できました」

## T式・コアファイター



## コア・ファイター、高野

◆コア・ファイターがあることは最初から決まっていたという。このイラストは高野監督が描いたものだ。「後方から見たら人型アビデを想像するものなんです。僕は上から真中に人型をイメージしてて、それと変形がうまく決まっていって自分にくっついてきて、お隣にアビデと人型監督のイメージが分かってきて、それを本意と言うと結構バグがあるんです。コア・ファイターはそれと一体化するイメージに決まっていたんです」

# 「ビーム・サーベルのラックはぜひガンプラでも再現してほしいところです」

◆G・サーベルの機体が全体的にク  
の機体である。  
ええ。今で、フォトン装甲は開  
れたり閉じたりしても、両端が死  
ことはあります。開いて一瞬光が  
漏れたとしても、装甲（両端）が  
の光を自動的に変えて、そこから  
のエネルギー漏れをすぐに遮断しま  
す。

◆G・サーベルの機体が全体的にク  
の機体である。  
ええ。今で、フォトン装甲は開  
れたり閉じたりしても、両端が死  
ことはあります。開いて一瞬光が  
漏れたとしても、装甲（両端）が  
の光を自動的に変えて、そこから  
のエネルギー漏れをすぐに遮断しま  
す。



制作スタッフ  
安田 浩 (やすひろ ありだ)

キャラクターもX2にカズミデザイン、イラストレー  
ター、オブコンにて「ファイナルファイト」「スト  
リートファイターII」などカズミデザイン、アサ  
ワケスデザイン、独立後は「ガンダム」(キャラ  
クターデザイン、TOVERMAN カンザデザイン)  
「メカニカルデザイン」を始める。「ガンダム G  
コンストラクト」ではセルフ、レタナをデザイン  
している。



◆「自然界の光の伝播を記述する量子力学」は、2013年度アンバーサイエンスブックの推薦図書。光の伝播の速度が光速で一定であるという仮定から出発して、光子の振動の量子化を導き出す。光子の振動の量子化は、光子のエネルギーが光の振動の周波数に比例するという関係を示す。この関係は、光子のエネルギーが光の振動の周波数に比例するという関係を示す。この関係は、光子のエネルギーが光の振動の周波数に比例するという関係を示す。



●フォトン装束の構造から、恐らくセルブの奥にも入った。「真はフォトン装甲とは違う装束です。デノモアとの戦闘時、奥はガコに注ぎ込まれるのに、Gセルブに当たる時は奥の光で開始化しているんです。あえて言うならなんだろうって分かりません。それにしてもあのゴコがゴキブリには負けないです」



「G-セルフの外装には、  
やろうと思えばテレビや  
立体的なものも映し出せます」

——それは世界の広がりを感じる面白い設定ですね。バックバックによるカラーリングの変化には何か法則

ループに於て、その二つの値間に存在したバリエーションが、右側のグラフで述べたようなパターンを形成する。これは、あるバリエーションが、右側のグラフで述べたように、それ以外のバリエーションと異なる性質を持つ場合、このバリエーションは別の引数または環境であり、バックトラックと同じ系統のなかでなく、その他の系統があったと考えられるのが正しいのである。幾分厳格な、今のリフレクティブタックの議論にもいくつかの拡張が必要に思われるものがあるはずである。

いや、石炭はG産です。G産だけを研究している特別な研究所があった。その研究グループの中に、Gとセルフと類似のいいアツの研究グループがあったと考えている。先の述べての移動を研究しているグループ、パワーを波及しているグループ以外にも数えることが

やすための努力に見舞われた。中でも7つの国の緊密な出るかは分かっていませんが、設定としてはそう考えています。戦野はパッタパッタはG兄弟モビルスーツ共通の互換性で展開できるものというようですが、僕的にはもっと広いものだと考えています。

—— バックバックによって機体カラーが変わるのもフォトン装甲の仕様みからですか。

先だから、虹のように七色になるだろうと思って、バックバックを7つではなく7系統

それより水品世にわたっているからし  
れまさんね。

アは監督が脚本を書き終えてから思  
ひたらしいですが、

「メカのデザインをやるんだ。まあ、まあで出来た作品が送られるので。」  
「でないか？アイデアが広がらないですらう。でも、会社では設計がライムの中だけで出たものであつた。別にこれは主眼がどうなるかは別にまあ分らない。何れも監督はシナリオオピニオンを全然違うものを上げる人です。この間も誤のオーダーが打つたが直ぐにかな、あれもライム版中の設計図のなな（苦笑）」  
「なるなる。パイパットのアイナ

持ったものなど、いろいろと種類があるんです。僕はバツバツバツの？つの色を、ディアンティ・サイ・カリーと読んでいます。光のエネルギーを赤がけないように、フォトン雲の中で泳がえる植物界のようなものを象徴していて、その意味が表現する側の品物カラーという意味です。

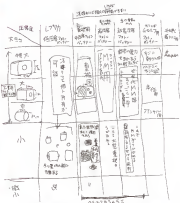
「大気圏外」としては、大気圏外と宇宙間はひとつになるんですね。形状ではなく、色で表しますからね。青系統は標準機軸タイプです。だから僕の考えでは、赤系統にも大気圏外と宇宙用のものがあり、緑系統にも宇宙内で取り回しのいい武器を

第33-34話。一茂、豪傑賞格首犯  
監禁に合わせたといはれてます  
が、ピンクもあるし、豪華な意味で  
のレインボーからはちょっと外れて  
ます。トリッキーのピンクはひらひ  
らした蝶のような、女だと思ったら  
男だった、みたいなジャッキー・チエ

はあ、それでしょ？

724-1074-4120

・ フォトンに、 $W = h\nu$  は **式(3)** が  $\nu$  の関数として表わされ、  
 光子に与えられる **式(4)** のエネルギーが表わされる。



## フォトン・バッテリーについて

●フォトン パンデリーという名を、安価な人柱に献納した高田モモ。「フォトンパネリー」にはいくつかの大きさがあり、それにプラスして互換性があると述べてみたとある。また、それにより個人所有が可能な「プロ」の商品が、所有が強制されている「工業用やテレビストウツ」用などの分類が書かれている。小型はファンタム、大型はネオファンタムと分類されている。テレビストウツの価格帯を考えると、まずその価格帯の幅を定めて、その中で分類が













### ジャハナムの十字センサー

●ジャパナムの十字センサーの解説には、「アメリカの十字センサー」とある。右側にはモノアイのような向視像を写していたようだ。距離と角度の交差でターネットを捉え、そのシステムになっている。

●「ハイビ」のセンサーは車のワイパーと同じく、ターニング機能で、車道中、センサーを良好な状態に保たないといふやせんと、砂や油では機能と正常に動作し得ず、



デザイン部



この機密は「フレイター」で、  
機密情報に「フレイター」を中央コアの多い状況下で機密  
を100%引き出すための二重。承認者のコアコアは認め  
機密では文法が正しいと認められ、得られた文法を認める  
ことである。アメリカの状況が承認者に承認される  
とされる。それらの状況が承認されて承認されていく。機  
密情報に「フレイター」を承認する。この状況が承認され

## 〔ヘカテー、ジャハナム〕



六力学—



天神の四ツ目はレーザーサイト

●図1は単なるカメラではなく、レーザーサイト、照準器、ロケオンシステムを備える。

モンテローロから二転  
重モビルスーツに

——ヘカターは青銅甲でシオン系という印象があります。

——顔がまた特徴的ですわね。

これは陰に合わせ、死神のフー  
トをイメージしています。そこに

[illegible]

たところ、監督が「さっさと引き継ぎなさい」と言われ、引き継ぎをした。もう少しサザキでもいいんじゃないかという話も出てきたが、「1作目の『ガンダム』の初回を覚えていないか？」と問われ、

「監督はそれのプランをきくと、進路は自分があったものかもしれないけれど、僕は『ガンダム』ではないですね。『1』がすでに5年くらい前には、最終はトランザムが活躍して、僕で書いていたんですけど、トランザムは何かをうまく分かってる。友だから、生きたいものがある。出てきてもいいかなって、監督めめい、ザク的な部分を極端にいくうちに、劇中の須磨のデザインで固まりました。」



1938

1994年中国主要农产品产量表

●後と前と比べ、この髪は少し短めかつ直し、「かなり早い段階ではじめていたデザインですが、変更なく、すぐに決定戦になりました。多分、髪型は決まっています」

# 10話の演出は「進撃の巨人」の監督・荒木哲郎が担当 富野監督もその仕上がりにご機嫌!

10話「テリトリ救出」の演出を手振けたのは、昨年放送され大注目を集めた「進撃の巨人」の監督、荒木哲郎だ。もともとガンダムシリーズをはじめとする富野作品の大ファンであり、それがアニメ業界を目指したきっかけであるという。今回の演出担当は、富野由悠季の新作始動の噂を聞きつけ、自分も参加したいという想いを伝えたことから実現したものだ。「ガンダムの覇王」と「進撃の新王」。2人のインタビューをここに掲載!

撮影 江崎千恵



荒木哲郎(あらき てつろう)

●1978年生まれ。アニメーション演出家。マッドハウスを経て、フリー。『進撃の巨人』(監督)のほか、主な代表作に『テラサタニエンジェル』(演出)、『DEATH NOTE』(監修)、『ノードアートオンライン』(演出)などがある。

返ってきた絵コンテには  
付属がびっしり!

10話は「進撃の巨人」の制作スタジオである WIT STUDIO が元と担当した。これは「進撃」事情により荒木がサンライズに参画することが困難だったからだが、結果的にいつもの仲間と作れたこと、荒木演出のよみが引き出されたこと、とは言え制作は簡単だったわけでもない。出した絵コンテは100枚以上の付属が添えられた状態で富野監督からバナーされ、打ち合わせは別が盛くなる。しかし、そんなやりとりも荒木は前代例だったと振り返る。



●撮影終了後のシーンでは元と富野監督が話し合ったものの、富野監督はもっと激しく描いたが、荒木自身はこのシーンが入ったことで、エピソードの面白さが何層もよくなったと受け止めていた。



●ついに両者がいっしょに描いたのも富野監督のためか、ペンカラーのキャラクターは特別におもしろいところだった。



●撮影する高トランク・バック、他、機動戦艦ダイブといったのがストリートに伝わってくる。色々な作風の数は通常の目線を越える枚数で、撮影難しむく荒木は「作戦に、半割で動かす芝居を要求する絶望の演出家」らしい。

「かなり怒られもしましたが、自分の描いたものに認められるって最高じゃないですか。そんな経験と自分が試される感じ、それが味わいたかったんです。監督から言われたことで、劇を演出することを分かってほしいという言葉は一番響いています。支那だから内戦とか、広島を空襲の分け方は「そういう神話には本当にヘドが出ます」と言われました(笑)」

一方、富野監督は多くのゲーム出しをしたが、それは受け止めるセンスがあると思つてのこと、荒木演出を肯定したわけはない。特に10話では高トランクが驚愕されるが、その演出にアニメで育った世代の分がやすい方法論を見せられたと感心していた。

「僕が演出するものすごく面白い、くさい作風になることを、荒木監督はこういうふうに見せるのか」と、彼は「進撃」は見えていなかった。当時の製作費が半減まで減ったときは、10話の仕事に誇りながら、僕が荒木監督の演出力を見学し入っている部分もあって、そこはもつと振

に任せればよかったという部分があるという。

富野新作「リレコ」について荒木の初見の印象は、世界の本物感があるということ。また、それこそが今自分が必要なものである、と。

「進撃」を「進撃」でなくらい身に付くものではないけど、手振りは待たし、あとは自分がやれるかどうかだけ。本来の自分を信じて、頑張らせていただきます。

そんな荒木を富野監督はビジネスに对应できる演出家であると評し、「荒木君は僕以上に映像センスがいい。線画が高い」という感じを受けます。これから大舞台というよりも、世界に「映像を作る」というのは荒木みたくなんでもよい」と言われる仕事をしたいですね。」

と、次につながる人間と出会えたことを最大の収穫として挙げ、荒木演出で明確になったキャラクター性やリレコの存在は今後の自分の演出に活かされたいと語ってくれた。物語は4話で折り返し地点。今後とも見逃さないシーンの連続になることが間違いない。

「監督にヘドが出ますって言われた!」って  
みんなに自慢した(荒木)









### マクナイツのアイセンサー

アイセンサーの集合体となっているマクナイツのアイセンサー、カメラ・センサーなど、「Gレコ」のモデルズは「Gレコ」の集大成が、



●エルフ ブルック(左)、エルフ ブルックのデザイン。フリオアのマクナイツから、量産機として開発された同族があるデザイン。

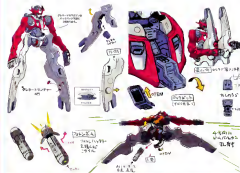


エルフ・ブルック  
エルフ・ブルック  
デザイン

## 20年以上ぶりのガンブラは驚きの境

イベントなどで発言しているように、影射はこれまでメカデザインの規範は一切ない。「Gレコ」への参加が決まったとき、20年以上ぶりにガンブラを完成させたという。「Gレコ」の中ではガンダム系で止まっていたので、僕でいいかなと行きました。今のガンブラはものすごく、早くに最初の構想は想像になりました。驚くために知るということとはもちろんですが、「ガンダム」はキックオフにつながる。それもあって、ガンブラを考えた。ガンブラという武器を考えた。ガンブラという武器を考えた。

●エルフデザインのこの部分に異なり、マクナイツも数々の武器が搭載されている。自機のコアは高機動機を内蔵し、エルフの設計は基本、マクナイツと同様。



### マスク部隊イメージボード

●海軍部隊は作戦に出るマスク部隊のイメージボード。足からのビーム攻撃が特徴になっている。「地面を歩けるから歩きたい」という思いから、イメージボードです。シチュエーションは違いますが、70年代のイメージが、これは感じました。







# G-RECO GUNPLA 1/144 HG

G-セルフを筆頭に、登場MSはHGシリーズで  
続々キット化されている。ここでは4月末までの  
ラインナップを紹介していこう。



ガンダム G-セルフ  
(大気圏用バック装機型)  
1 720円/発売中

ガンダム G-セルフ  
(アサルトバック装機型)  
4 104円/発売中



ガンダム G-セルフ用  
オプションユニット  
宇宙用バック  
1 296円/発売中  
※G-セルフ本体は別売です

ガンダム  
G-アルケイン  
1 728円/発売中



グリモア  
1 512円/発売中



ガンダム  
G-ルシファー  
2 160円/発売中



**マックナイフ**

(マスク専用機)

1,512円/発売中

**ジャイオン**

1,944円/発売中



**宇宙用ジャハナム**

(クリム・ニック専用機)

1,512円/発売中

**エルフ・ブルック**

(マスク専用機)

1,944円/発売中



**宇宙用ジャハナム (量産型)**

1,512円/発売中



**カットシー**

1,944円/4月29日発売



**モンテロー**

(クリム・ニック専用機)

1,728円/発売中

# playback fun radio 「ガンダム Gのレコンラジオ」

インターネットで配信されていたfunラジオ「Gのレコンラジオ」。

ベリリ役の石井マークをパーソナリティに、キャストやスタッフをゲストに招いて設定裏話や制作秘話など、ここだけの貴重なトークが繰り広げられた。全17回の放送の中から、ここで少しだけそのトーク内容を抜粋。「え、それってどういうことなの?」と思った人は、ぜひ番組サイトで全編を聴いてほしい。

Gのレコンラジオ

Gのレコンラジオ

※番組は毎日更新するに当たって、Gのレコンラジオの放送は中止です。

## キャスト、スタッフが語る制作秘話から裏話まで

### 形部一平

(メカニカルデザイナー)

コンキェデベスとは見た目からの造形そのまま、フランス語で「ビーナスの貝」をローマ字読みしたものだ。

ジーラッパのデザインは、バーバキヤッパというロシアの魔法をヒントにしています。

### ハセガワダイスケ

(主題歌アーティスト)

エンディングテーマ

「Gの閃光」を歌っている自分だが、収録からの後援だった!

### 富野由悠季監督

23歳、サラマンタのモニタにマッシュナーのグラフィック写真が映ったのは、公共の電報にデータを送ることの怖さを知られたということです。

リナルド・センチュリーのニュータイプは、ジョン・ス・ダイタンが叫んだものとはまったく違うもののはず。1000年もの時間が経っていたらそうなるだろうとは思っている。

### 安田朗

(メカニカルデザイナー)

富野さんが強制した用語

「有線式ファンネル」。

いや、これってインコAじゃないの?

自分の設定としては、G-セーフの動力を頭部バルカンは連射式レールガンです。

### 小形尚弘

(プロデューサー)

決別予告の最後に出てくるベリリのセリフの内容は、富野監督からのお言葉。

月面に見える金星・地球は、太陽光発電パネルです。

18話で初めて出た「ガンダム」という単語。あれは富野監督流のファンサービスです。

### 太田多門

(G-レコ漫画家)

富野監督は原稿に読者好きなんです。

コマの切り方やページの構成とか、いろいろ聞かれました。

### コヤマシゲト

(デザイナーワークス)

キョウトは、もともとは

複製会社さんがプレゼンしたガンダム。

フェイスカバーの下には

ガンダムフェイスが隠れてるんですよ。

安田さんのG-セーフのプレゼンは感動術だった。

10枚くらいは用紙で、めくると

いきなり象文字で

「子供はでっかっ叩が得意」と書いてあったんです。

### サンライズ谷口

18話でエレベーター内にみんなが集まったとき、ベリリは女性陣に露々としてたせいで、マスタの身体に気づけなかったらしいですよ。

安田朗さんのアイデアでは、G-系を研究しているジエトは「ガンダム密探」という名前の組織だった。

### 高垣彩陽

(マニ役)

アイディア役でオーディションを受けたのに、結果が聞いたらマニ役になった。

そして1話のキャスト表をもらったら、ノベルにも自分の名前が入っていた(笑)。

あのノベルの声は、加えてないんですよ。



出演者 石井マーク、高橋彩加

3-4



▲出演者 高橋彩加 石井マーク、堀内雄二、ハセガワダイスケ

5-6



▲出演者 石井マーク、高橋彩加、太田多門

7-8



▲出演者 石井マーク、高橋彩加、堀内雄二、コヤマシゲト

9-10



▲出演者 石井マーク、堀内雄二、高橋彩加

11-12



▲出演者 石井マーク、たかはし和歌、野々一平

13-14



▲出演者 石井マーク、高橋彩加、大岡明

15-16



▲出演者 石井マーク、中島良成

## 太田多門 funラジオ応援イラスト

funラジオを聴きながら作画に動いた太田多門が  
ツイッターに投稿した応援イラストを大公開!!



ガンダム Gのレコンギスタ  
パーフェクトバックブック

text 鈴木康浩・佐野理郎  
design Kプラスアートワークス  
thanks サンライズ

G-レコ、続きがあるといいな。



ガンダム Gのレコンギスタ  
パーフェクトバックブック



月刊ガンダムエース  
2015年6月号特別付録②